天 キャラクター紹介

天

ひろゆき

沢田

村石

中西

室田

赤木

健

銀次

金光

鷲尾

原田

僧我

南郷

阿久津

三井

坂口

吉井

尾神

打ち手A

打ち手B

黒服

アカギ-闇に降り立った天才-

狂気の沙汰ほど面白い…

近代麻雀誌に人気連載中「アカギ」が、
原作ゲーム化でついに登場! 矢木が、浦部が、市川が!
一伝説の対局が、"PlayStation 2"で蘇る!

好評発売中!

SLPM 62269 希望小売価格¥4,800(税抜)

©2002 福本伸行/竹書房 ©2002 D3 PUBLISHER

©2003 福本伸行/竹書房
©2003 AGENDA/D3 PUBLISHER

SLPM 62431

お問い合わせ 株式会社ディースリー・パブリッシャーサポートセンター
<ホームページ受付> http://www.d3p.co.jp
<電話受付> 東京:03-5786-1374 名古屋:052-774-0638
<ユーザーサポート受付時間> 年中無休 24時間サポート
(*ゲームの内容、裏技等に関するご質問にはお答えできませんので予めご承知下さい。)

闘牌!ドラマティック麻雀

天が、赤木が、原田が、僧我が…今ここに、魂の闘牌が甦る…!

天

天和通りの快男児

SIMPLE2000シリーズ Ultimate アルティメット Vol.14

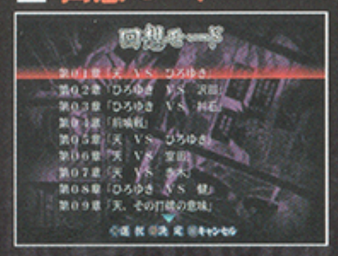
天 おまけモード

回想モード	天モードでクリアした対局をプレイできるモードです。
豪放磊落（ごうほうらいらく）	原作の1巻 第2話のダイジェストストーリーを見ることができます。
ナイン	ストーリーに関係なく、ナインをプレイできます。
カルトクイズZAWAZAWA	原作に出て来る様々な「ざわざわ」が何巻に使用されていたかを当てていくミニゲームです。
クリスマスツリー	クリスマスツリーのバランスを保つ、ミニゲームです。

■ クリスマスツリー

■ カルトクイズ

■ 回想モード



天 特殊能力

天	引きの強さ、上級・終盤になるに連れ、配牌が良くなる
ひろゆき	危険牌予知、初級
沢田	なし
村石	なし
中西	なし
室田	3つ以上の対子が手牌にあると、対子の引きが良くなる
赤木	危険牌完全予知・裏ドラが乗りやすい・引きの強さ、最強
健	裏ドラが乗りやすい
銀次	「3・7・字牌」ガン牌（カーソルで牌を擦ると…）
金光	危険牌予知、中級
鷲尾	引きの強さ、中級
原田	強運・配牌良し
僧我	引きの強さ、上級
南郷	引きの強さ、初級
阿久津	危険牌予知、初級
三井	引きの強さ、初級
坂口	危険牌予知、初級
吉井	危険牌予知、初級
尾神	たまに何かが起こる
打ち手A	捨て牌でトマトを作ると、有効牌をツモる
打ち手B	捨て牌でトマトを作ると、有効牌をツモる
黒服	捨て牌でトマトを作ると、有効牌をツモる

※ 危険牌予知＝アナログコントローラの振動機能で危険牌を察知します。カーソルを牌に合わせ、その牌が危険牌であれば振動します。振動が強いほど、危険牌である確立は高くなります。

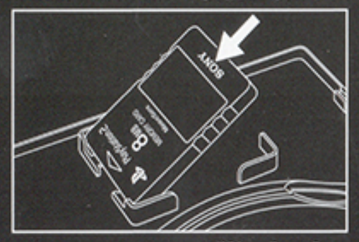
ディスクの収納・取り出し方法

PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

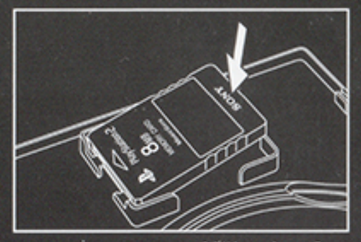
ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

メモリーカードの収納・取り出し方法



1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。



2.メモリーカードの右端を押し込んでください。

3.取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

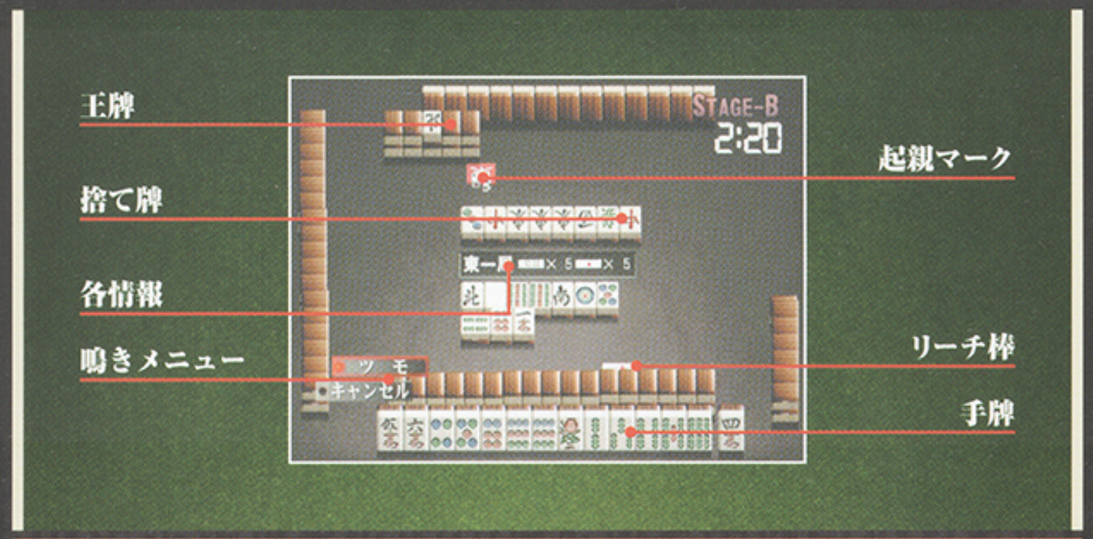
使用上のご注意 ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム"PlayStation 2"専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。●ソフトウェアの「解説書」および"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）」、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation"などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER（メモリーカードホルダー）にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

"PS", "PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

■ 二人麻雀

原作中の二人麻雀ルールで、その場面の相手と対局します。



二人麻雀ルール
アガった人がその分の点棒を獲得します。(開始時、リーチ用に1000点棒10本支給)
制限時間が終了した時点で点棒が多い人が勝利します。
フリテンリーチは禁止です。
連荘しても、2翻縛りはありません。
前局にアガった人が親になります。
チーは対面からします。

二人麻雀手順：二人麻雀は、ステージA・ステージBに分かれます。	
ステージA	二人で通常の麻雀を打ち、テンパイしたら「テンパイ宣言」をする。 (リーチをすると、自動的に「テンパイ宣言」になります。)
ステージB	テンパイされた側は、相手の和了牌を選択します。 (相手の和了牌を予測したら、方向キーで牌を選択し、◉ボタンで決定します。)

相手の和了牌を当てることができた場合、テンパイされた側の勝ちとなり、その局は流れて終了します。
相手の和了牌を当てることができなかった場合、テンパイした側は5回ツモをすることができます。5枚のツモ牌の中に、和了牌があった場合、テンパイした側の和了となります。
和了牌がなかった場合、テンパイされた側が、再度和了牌を選択します。
和了・流局するまで“和了牌を当てる”・“和了牌をツモる”を繰り返します。

天 フリー打ちモード

設定を自由に変更してプレイできるモードです。原作に登場する人物で、お好みの組み合わせで対局することができます。選択できないキャラクターもいますが、天モードで出現すると選択可能になります。

キャラクターを選択します。天モードで出現していないキャラクターは選択することはできません。

キャラクター選択後、ルールを設定します。

変更可能なルール

喰い断么	鳴きの入った断么を認めるかどうかの設定	⇒ あり・なし
平和自摸	平和系のツモアガりで平和を認めるかどうかの設定	⇒ あり・なし
立直一発	立直一発の役を認めるかどうかの設定	⇒ あり・なし
満貫縛り	満貫縛り(役に満貫以上ないと和了できない)を認めるかどうかの設定	⇒ あり・なし
箱下終了	誰かの持ち点が0点未満になった場合に対局を終了する設定	⇒ あり・なし
配給原点	対局開始時の持ち点を変更する設定	⇒ 25000・27000・30000
立直後の暗槓	立直後の暗槓を認めるかどうかの設定	⇒ あり・なし
途中流局	対局中の途中流局を認めるかどうかの設定	⇒ あり・なし

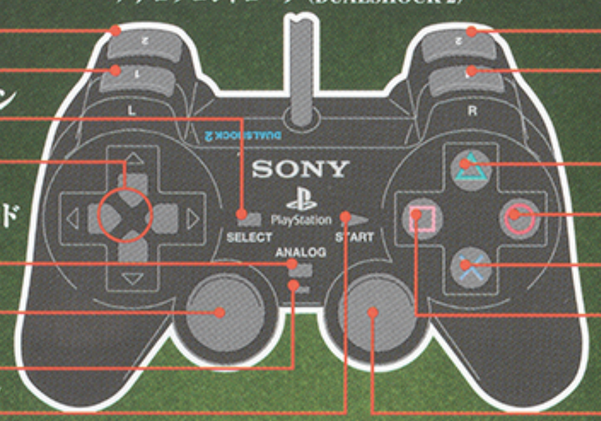
天 オプションモード

振動	アナログコントローラの振動機能を設定します。
スピーカー	ステレオ／モノラルの設定をします。
SEテスト	SEテストを行います。
BGMテスト	BGMテストを行います。
セーブ	セーブを行います。
ロード	ロードを行います。
EXIT	タイトルへ戻ります。

天 セーブ

本ゲームでは対局の結果や経過で得られた追加要素を、“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)に保存することができます。追加要素は保存しない限り、“PlayStation 2”本体のMAIN POWER(主電源)スイッチをOFFにした後、また⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンを押してリセットをした後に続けてプレイすることはできなくなっております。このため、対局や設定などを行った場合、お手数ですが忘れずにセーブをしてくださいますようお願いします。セーブはオプション画面で行うことができます。セーブには“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)が必要です。本ゲームのデータの保存を行うには、49KB以上の空き容量が必要です。本ゲームはMEMORY CARD差込口1のみに対応しています。

天 操作方法



天モード	◎ボタン	ツモ切り（決定）
	⊗ボタン	キャンセル
	STARTボタン	ポーズ（メニュー）
	SELECTボタン	クリアした役（クリア麻雀）
	L1ボタン(押している間)	点数表示
	方向キー	選択（捨て牌の選択）
	方向キー下	鳴きメニュー
クリスマスツリー	STARTボタン	ポーズ（メニュー）
	方向キー	ツリーの傾斜調節
カルトクイズ ZAWAZAWA	◎ボタン	決定
	STARTボタン	ポーズ（メニュー）
	方向キー上、下	選択
ナイン	◎ボタン	決定
	STARTボタン	ポーズ（メニュー）
	方向キー左、右	選択

※ LED表示は常に赤色の状態ですが、アナログモードには対応しておりません。振動機能のオン・オフはオプションでのみ変更可能です。※ 上記以外のボタンと左、右スティックは使用しません。※ 本ゲームはコントローラ端子１にのみ対応しています。※アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの各部の名称と基本操作も同様です。なお、本ゲームは、コントローラには対応しておりません。アナログコントローラ専用です。

天 ゲームの始め方

タイトル画面

タイトル画面でSTARTボタンを押すとメインメニュー画面に進みます。

メインメニュー画面

お好みのゲームモードを選択したり、ゲームの設定を変更することができます。

天モード	原作のシーンを織り込みながら、ストーリーをたどっていく対局モードです。ひろゆきと天との出会いから東西戦までの壮絶な戦いの記録を振り返ることができます。"PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)にセーブデータがある場合、「続きから」を選択すると、前回の続きからプレイできます。データが無い場合は「初めから」を選択すると、初めからゲームを開始できます。
赤木説得モード※	東西戦から9年後のストーリーをたどっていく、ノベルズモードです。天モードをすべてクリアすると、プレイできるようになります。
フリー打ちモード	設定を自由に変更してプレイできるモードです。
フリークリア打ちモード※	ストーリーに関係なく、クリア麻雀をプレイできます。
フリー二人打ちモード※	ストーリーに関係なく、二人麻雀をプレイできます。
おまけモード※	ミニゲームができるモードです。
オプションモード	各種設定を変更できます。

※ある条件をクリアすると出現します。

SLPM 62431

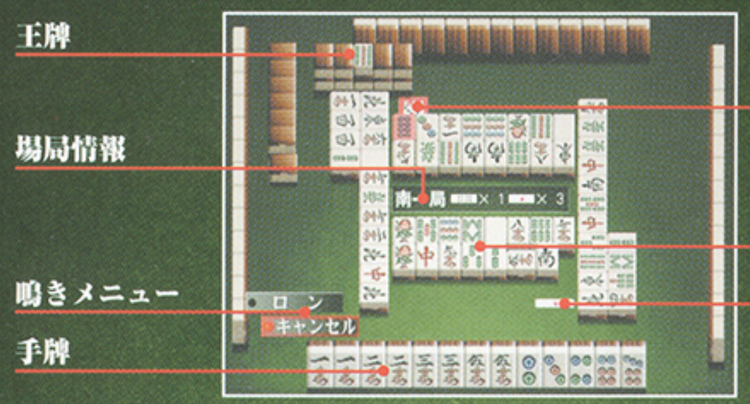
天 天モード

原作のシーン中で、その時に活躍している人物として対局します。各対局には、それぞれ勝利条件があり、その勝利条件を達成するとストーリーが進み、次の対局へ進むことができます。

「天モード」主な麻雀ルール

■ 通常対局

一般的な麻雀ルールで対局します。



喰い断么	あり	後付けありの1翻しばりで、場には2翻をつけます。
箱下終了	あり	暗槓槍槓は一切認められません。
満貫縛り	なし	同一巡内のアガり選択はできません。
途中流局	あり	海底と嶺上開花は重複しません。海底をツモった場合と、海底牌は槓できません。
平和自摸	あり	責任払い（包）は大明槓からの嶺上開花のみ存在します。
配給原点	25000	槓ドラを認める場合、カンの宣言と同時に新たな槓ドラが有効になります。
ドラ有効牌	表○　裏○　表槓○　裏槓○	鳴いた牌と同じ牌を捨てることはできません。
立直一発	あり	形式テンパイを認めます。
立直後の暗槓	あり	荒牌時のノーテン罰符は場に3000点です。
連荘条件	東場：南場＝聴牌：聴牌	積み棒1本につき、300点が和了時に加算されます。

基本的に半荘（東南戦）が1勝負です。（勝利条件によって、異なります。）

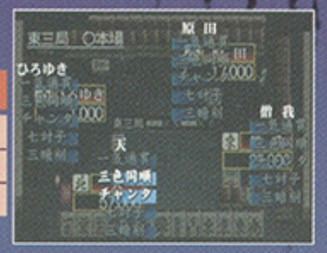
リーチ後の暗槓は、ツモ牌を含んだもので、なおかつ待ち牌の種類の変化しないものに限り認めます。

■ 東西戦決勝

原作中の東西戦決勝ルールで対局します。

東西戦決勝ルール	
満貫縛り	役が満貫以上無いと、アガれません。（満貫以下で和了した場合、その局を流すことは可能ですが、相手の点棒を減らすことはできません。）
点棒減点法	アガっても点棒は入らず、減点だけされていきます。
10巡交替制	10巡を終了する度に、交代して麻雀を進めていきます。
箱割れ終了	誰かが箱割れした時点で、そのチームの負けになります。

■ クリア麻雀

原作中のクリア麻雀ルールで対局します。

クリア麻雀ルール
三暗刻・七対子・一気貫通・チャンタ・三色同順をクリアした時点で勝利します。
相手を箱割れにした時点で勝利します。（箱割れした時点で敗北します。）
点棒は次局に引き継がれます。